

PUBLICACIÓN ONLINE MENSUAL DEDICADA A LA TÁCTIL DE NINTENDO
FEBRERO
Nº 11
DS MAGAZINE
REPORTAJE
¿POR QUÉ LITE?
GUÍA DE COMPRAS
MIC.
Más brillante y ligera
NINTENDO DS lite
X
Y
A
B
START
Resident Evil
Viewtiful Joe
Harry Potter
Disfruta de otro mes cargado de reviews, reportajes y las últimas noticias en el mundo de Nintendo DS.



REDACCIÓN

Guillermo Pedernal Soto (Peder)
Álvaro Serrano Rodríguez (wOw_)
Guillermo Andrades Beneroso (YaW)

DISEÑO

Fernando Chavarría Asso (Chava)
Enrique Paños Montoya (Trasco)
Daniel Sánchez Pérez (DannySP)
Jose Manuel Jurado (Raziel)

CORRECCIÓN

Ricardo Fernández de Arellano (Locke)
Iván Fernández Castro (Spiriel)
Rubén Pérez González (Hell)

DSMAGAZINE

http://www.dsmagazine.net



EDITORIAL

Bienvenidos a una nueva edición de DSMagazine. Una vez finalizado el período navideño, los resultados de Nintendo DS son espectaculares. Las cifras de ventas tanto en Japón como en América y Europa son un claro indicativo de que esta consola es un éxito absoluto a pesar de su arriesgado planteamiento y esta es una gran noticia para los que simplemente nos divertimos con los videojuegos. Gracias al enorme éxito de los "Brain Training", cuyas ventas han ido creciendo exponencialmente semana a semana debido fundamentalmente al fenómeno del boca a boca y de "Animal Crossing", la demanda de la consola se ha disparado en Japón. Tanto es así que durante varias semanas ha resultado casi imposible encontrar una DS en las tiendas y llegando algunos establecimientos hasta casi duplicar el precio de las pocas unidades de las que disponían.

Entre tanto, se propagaban los rumores por la red de que Nintendo podría estar pensando en un rediseño para su DS como ya hiciera con GBoy o GBA hace unos años. A pesar de un desmentimiento inicial, por fin soltaron la bomba. Una versión más estilizada, más ligera y más acorde con el diseño de "Revolution" llegará a las tiendas niponas el 2 de marzo; su nombre "DS Lite". El anuncio de esta nueva versión poco más de un año después de su lanzamiento ha supuesto una auténtica sorpresa para toda la comunidad de jugadores y aunque no todo el mundo lo ve con buenos ojos, estamos seguros de que las ventas del nuevo modelo van a ser igual de buenas que las de la primera versión de la consola.

En otro orden de cosas, el mes que viene cumplimos un año. Nunca habríamos podido imaginar cuando empezamos que este proyecto llegaría tan lejos pero gracias al esfuerzo de todos y a vuestro apoyo así ha sido. Para celebrar nuestro primer año de vida estamos preparando algunas sorpresas muy interesantes de las que ya os hablaremos el próximo número. Os citamos dentro de un mes en el mismo sitio para descubrirlas.

Esperamos que disfrutéis de nuestro decimo primer número.

La redacción





DSMagazine índice

FEBRERO 2006

>>>



NOTICIAS

TopSpin 2: Punto, Set, Partido

Top Spin 2 para DS ha sido anunciado recientemente. Saldrá para el próximo 7 de Abril y cuenta con un aspecto gráfico bastante sorprendente.





Puzzloop DS, primeras imágenes

De la mano del creador de Polarium, pronto nos llegará Puzzloop Ds. Un nuevo título de puzzles que promete ser tan adictivo como el anterior.
Saldrá en Europa para el mes de Junio.





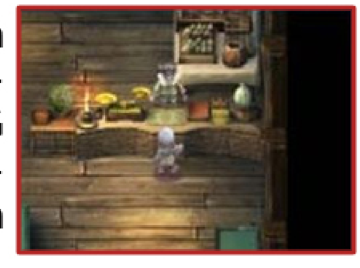
Próximos lanzamientos en DS

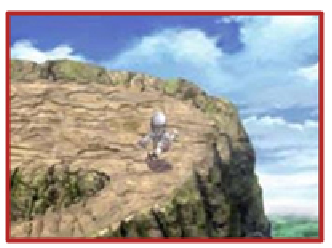
Nintendo ha publicado la lista de lanzamientos para el segundo trimestre, aquí la tenéis:

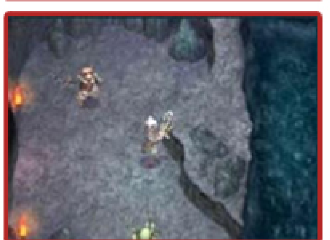
Brain Training DS (Nintendo)
Game Fortune Bag (Nintendo)
Megaman BN5 (Capcom/Nintendo) - 13 Abril
Top Spin 2 (2K Sports) - 7 Abril
Electroplankton (Nintendo) - 21 Abril
Tetris DS (Nintendo) - 21 Abril
Tamagotchi (Bandai / ATARI) - 21 Apr
Pokémon Link! - 28 April
Trauma Centre (Nintendo) - 28 April
Mini R/C Racing (Game Factory/K.E. Media) - Abril
Harvest Moon DS (Rising Star /Nintendo) - Abril
Beetle King (D3DB) - 1 Mayo
Gugu Gugu Naget (Digital Bros) - 1 Mayo
Metroid Prime Hunters (Nintendo) 5 Mayo
Super Princess Peach (Nintendo) - 26 Mayo
Cameltry (Digital Bros) - 30 May
Miss Spider (Game Factory/K.E. Media) - Mayo
Metroid Prime Pinball (Nintendo) - Junio
Puzzloop (Nintendo) - Junio
Brick'em all DS (D3DB) - 30 June
Dragon Booster (Konami) - Sin Confirmar
New SUPER MARIO BROS. (Nintendo)-Sin Confirmar
Big Brain Academy (Nintendo) - Sin Confirmar

Imágenes de Rune Factory

Recientemente han salido nuevas imágenes de éste RPG para DS del que todavía se desconocen







la mayoría de los detalles.
Por lo que podemos ver en las imágenes, aunque éstas sean de mala calidad, el juego tiene muy buena pinta.

NOTICIAS

Hazte el mejor Chef con tu DS



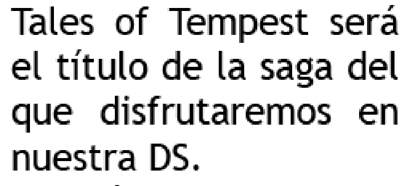
Cooking Mama es un título muy peculiar en el que debemos de preparar diversos platos culinarios usando las capacidades táctiles de la DS para cortar, picar, verter, batir, etc.
Saldrá en Japón el próximo 23 de Marzo.





La saga Tales llega a DS





Tales of Tempest será el título de la saga del que disfrutaremos en nuestra DS.
Tendrá un aspecto Cell Shaded totalmente en 3D que promete bastante. Un juego que no hay que quitar del punto de mira. Os mantendremos informados.



Novedades en Metroid Prime Hunters

Se han desvelado los diversos modos multijugador y la fecha de lanzamiento de Metroid Prime Hunters para este 5 de Mayo:

Battle (Batalla): El modo más clásico. Un todos contra todos (o por equipos) para ver quien es el que más muertes realiza.
Survival (Supervivencia): En este modo los contrincantes tienen un número limitado de vidas. Cuando pierdes todas tus vidas eres eliminado. Gana quien consiga eliminar a todos los rivales sin perder todas sus vidas.
Bounty (Recompensa): Un objeto (El Octolith) es creado en el nivel. Tu equipo debe encontrarlo y llevarlo a la base para conseguir un punto.
Defender (Defensa): Encuentra la localización de un objeto especial y asegura la zona todo el tiempo que puedas. Gana el que defienda la Zona durante más tiempo (Más conocido como Rey de la colina).
Prime Hunter (Cazador): Uno de los jugadores comienza como Cazador, quien le derrote pasará a ser el nuevo cazador. El objetivo es ser el que más tiempo dura como cazador.
Capture (Captura): Otro gran clásico. Consigue el Octolith del otro equipo y tráelo a tu base. (Más conocido como Captura la bandera).
Nodes (Nodos): El nivel está lleno de distintos puntos de control (Nodos) que deberás de controlar. Gana el equipo que tenga más Nodos controlados en un espacio de tiempo.

Tambien se a anunciado la posibilidad de comunicarnos por voz con nuestros rivales antes y despues del encuentro y comentar los mejores momentos de la partida.





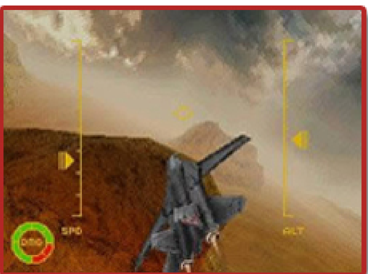
Los KIOSKOS DS cada vez más cerca

En los próximos meses Nintendo ampliara la zona de Kioscos de Descargas. Actualmente estos Kioscos solo estaban disponibles en Japón y en los eventos más importantes del mundo del videojuego (E3, TGS, Etc), pero recientemente Nintendo ha anunciado que habilitara más Kioscos en USA en los grandes comerciales y tiendas de videojuegos más significativas.
Es de esperar que en un futuro Nintendo piense ampliar la zona de Descarga y coloque estos Kioscos en Europa para que, así, la gran cantidad de usuarios DS del mundo puedan acceder a descargas gratuitas de Demos, videos, etc.

Nuevas Imágenes de TopGun DS

Ya en nuestros primeros números os mostramos las primeras imágenes de este título que parecía haber sido olvidado. Tras unos meses sin recibir información de el, se han mostrado nuevas imágenes.





Nintendo WiFi Conexión arrasando

Según Nintendo Europa desde su puesta en marcha, el servicio online de Nintendo ha recibido la friolera cifra de 20 millones de conexiones realizadas por mas de 800000 usuarios únicos.
También indican que en toda Europa hay habilitados más de 20.000 hot spot de libre acceso para los usuarios de Nintendo DS.

Rediseño de DS: DSLite



Nintendo ha confirmado el rediseño de su DS y también ha mostrado las primeras fotos. Como datos curiosos, la consola saldrá el 2 de Marzo en Japón a un precio similar al de la actual, pesa unos 55gr menos y sus dimensiones son 133mm x 73.9mm x 21.5mm.

No os perdáis el reportaje que os tenemos preparado donde encontrareis toda la información que necesitáis sobre la nueva Nintendo DS



¿POR QUÉ LITE?

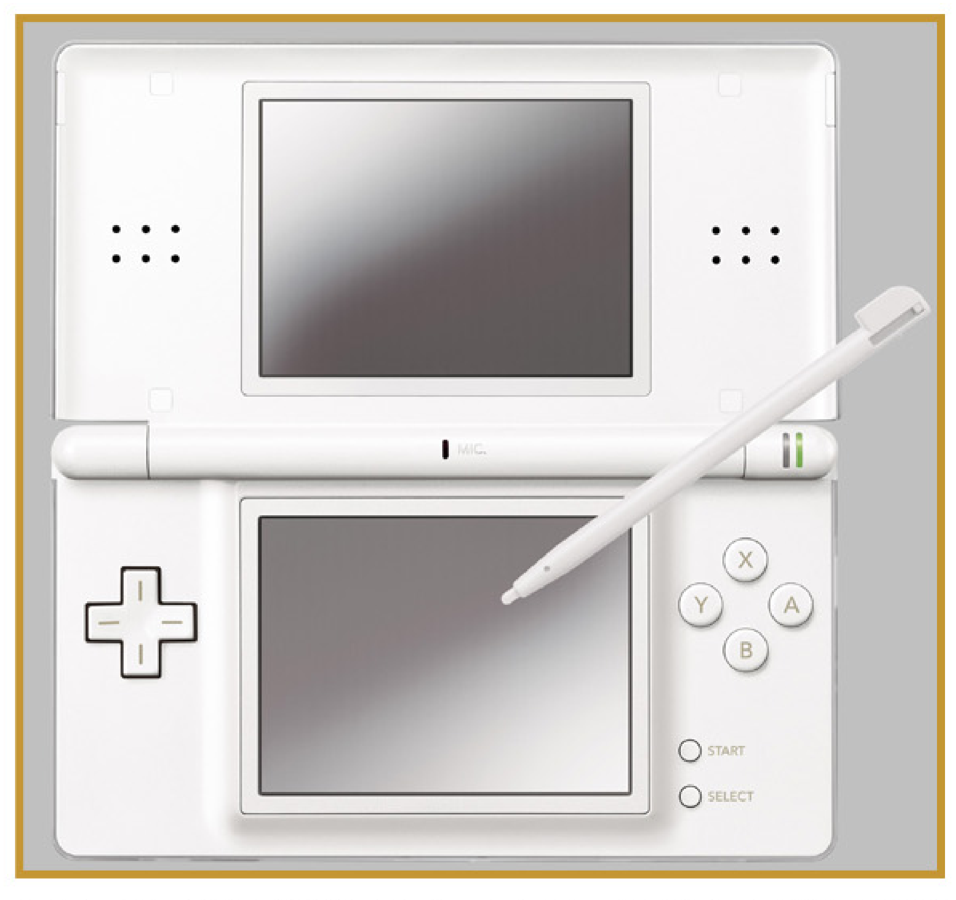
Observando el nuevo diseño con detenimiento, encontramos grandes parecidos con la próxima consola de la Gran N: Nintendo Revolution. ¿Pretenderá la compañía japonesa estrechar lazos entre ambas?...

Llegó el turno de DS Lite

Más actual , más pequeña, más ligera, más fina, más estilizada, más revolucionaria... Pero eso sí, con las mismas capacidades que la actual táctil de Nintendo. Alrededor de un año después de la primera aparición en tierras niponas de Nintendo DS, la compañía japonesa ha desvelado uno de los rumores más extendidos en el mundo del videojuego, al que han decidido llamar Nintendo DS Lite.

Nintendo ha tomado nota de las críticas constructivas del público, que en su mayoría iban dirigidas hacia el tamaño de la consola, y ha lanzado esta evolución del diseño original que los japoneses podrán empezar a disfrutar a partir del 2 de Marzo. El resto del mundo sin embargo, tendrá que esperar atento nuevas noticias, pues todavía no se ha anunciado una fecha de lanzamiento para el resto de regiones.

A pesar de que DS Lite no es más que un rediseño de Nintendo DS, la gran N se ha decidido a no dejar indiferente a nadie. Su tamaño será como dos terceras partes del actual, mientras que su peso disminuirá en un 20%. Pero eso no es todo: DS Lite nos brinda la oportunidad de calibrar el brillo de nuestras pantallas, una ventaja añadida a las antes citadas que tuvo lugar también

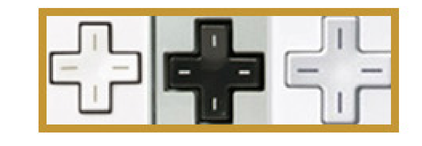


con la aparición de GB Micro. Será totalmente compatible con cartuchos de Game Boy Advance, así como con los cartuchos de DS, obviamente.

Evolución... ¿Revolución?

Y es ahora cuando muchos de los seguidores del mundo del videojuego se preguntan... ¿Por qué se decide una empresa a sacar la nueva versión de una consola, cuando la actual está vendiendose como churros? Observando el nuevo diseño con detenimiento, encontramos grandes parecidos con la próxima consola de la Gran N: Nintendo Revolution. ¿Pretenderá la compañía japonesa estrechar lazos entre Revolution y DS mediante este nuevo diseño? Desde luego todos los indicios apuntan a ello.

Para empezar se ha presentado en el mismo color que el mando de Revolution, blanco "glossy", que a su vez se utilizó como estándar en diseño, aplicándolo también a la carcasa de la consola.



La cruceta digital también coincide con la presente en el mando revolucionario y con la utilizada en GameBoy Micro: una cruceta simplificada, hundida en el centro y mostrando las cuatro direcciones con cua-



¿POR QUÉ LITE?

Observando el nuevo diseño con detenimiento, encontramos grandes parecidos con la próxima consola de la Gran N: Nintendo Revolution. ¿Pretenderá la compañía japonesa estrechar lazos entre ambas?...

tro lineas rectas. Si has podido probar una Micro sabrás ya lo cómoda que resulta, pues al quedar cada una de las direcciones ligeramente levantadas, los movimientos en diagonal son mucho más sencillos.



Sin duda Nintendo empezó este rediseño en base a Nintendo Revolution y con pequeñas inspiraciones en GBmicro, haciendo de sus tres pilares una bella obra de arte tecnológico, creando una armonía estética al estar una al lado de la otra, todas dibujadas con lineas rectas rotas por bordes circulares y mezclando materiales mate con materiales brillantes.



1 éxito, 2 pantallas, 3 DiSeños

En el momento de su presentación al mundo, en Mayo de 2004 durante el E3, Nintendo DS no recibió muy buenas críticas sobre su diseño, siendo este primer modelo el menos agraciado y llegando a ser considerado feo desde el punto de vista de una mayoría de usuarios. Bien sabemos que esto era un simple prototipo y que ya Nintendo había dicho que esa podía no ser la forma definitiva de la consola, pero aún así era una estética no muy acertada, aunque suficiente para cumplir su función de mostrar las capacidades y conceptos jugables.

Y debido o no a la críticas, Nintendo mostró unas semanas después un nuevo rediseño, mucho más estilizado pero tomando como referencia el modelo anterior, que fue el que se utilizaría en el producto final que se puso a la venta en todo el mundo y que ya todos conocemos. En cierto modo, este modelo tampoco terminó de complacer a todo el mundo; era elegante pero algo tosca, era simple pero demasiado vacía, y por eso comenzaron a aparecer diferentes versiones y colores. Desde los primeros Blanco, Negro, Turquesa y Rosa, pasando por los Rojo, Azul Eléctrico y Azul Nintendogs hasta llegar a las ediciones especiales de DS Summer (con personajes de Nintendo grabados en la carca-











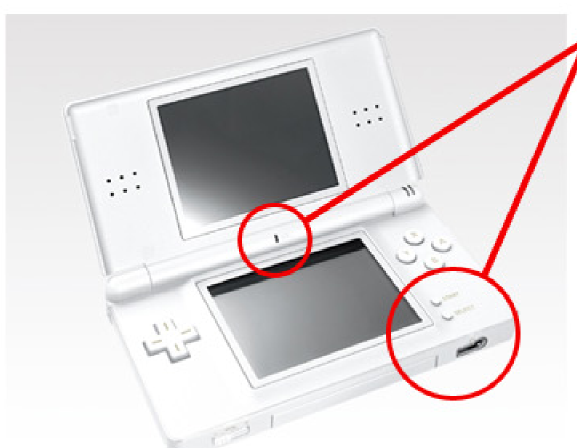


¿POR QUÉ LITE?

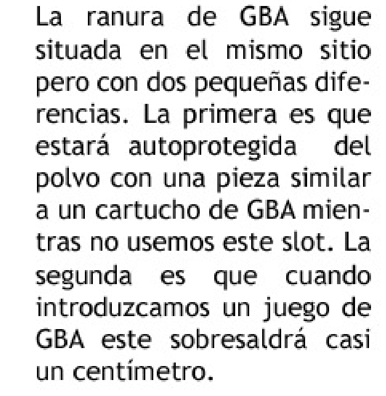
Observando el nuevo diseño con detenimiento, encontramos grandes parecidos con la próxima consola de la Gran N: Nintendo Revolution. ¿Pretenderá la compañía japonesa estrechar lazos entre ambas?...

sa), DS Pepsi (con la carcasa en color azul y la base blanca), las ediciones de Pokémon (Mew, Poképark) etc, etc. Todas preciosas, pero siendo una simple modificación que tampoco cambiaba mucho más que el color.

Y es entonces cuando llega "Lite". Una vez más rediseñada a partir del modelo anterior, conservando todas sus funciones, incluyendo las suyas propias, y mejorando las ya existentes; llevando la estética a puntos ya antes comentados, y que te mostramos detalladamente y de forma ilustrada a continuación:

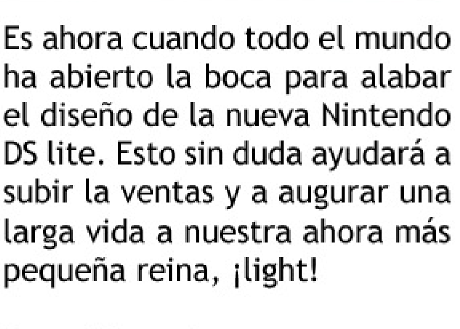


El micrófono ha pasado ahora a estar situado entre las dos pantallas y centrado en la consola, esto supone un mejor acceso y un uso más intuitivo. Los botones Start y Select están ahora situados también en un mejor lugar. Por otro lado, los conectores de auriculares y micrófono siguen intactos.



La ranura de GBA sigue situada en el mismo sitio pero con dos pequeñas diferencias. La primera es que estará autoprotegida del polvo con una pieza similar a un cartucho de GBA mientras no usemos este slot. La segunda es que cuando introduzcamos un juego de GBA este sobresaldrá casi un centímetro.

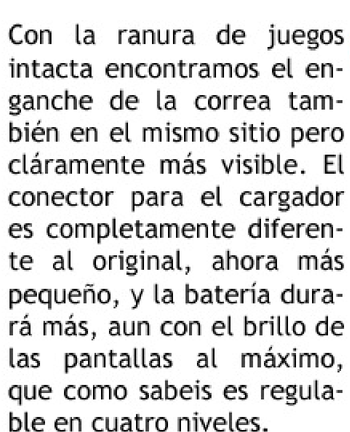




Los LEDS de información están ahora en un lateral de la visagra central, completamente visibles ya este la consola abierta o cerrada.

Debajo de ellos está el botón R, y en el lado opuesto el L, cuya forma ha cambiado ligeramente, pero con el mismo tacto de goma que los hacía tan cómodos.

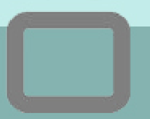
Uno de los cambios que más agradecerán algunos es la disposición del botón de encendido, ahora en el lateral derecho, ya no habrá apagados accidentales.
Aquí también encontramos el hueco del stylus, haciéndolo más accesible. También comentar que el stylus es algo diferente, la punta es semitrasparente y el enganche algo mas ancho



Con la ranura de juegos intacta encontramos el enganche de la correa también en el mismo sitio pero cláramente más visible. El conector para el cargador es completamente diferente al original, ahora más pequeño, y la batería durará más, aun con el brillo de las pantallas al máximo, que como sabeis es regulable en cuatro niveles.

Es ahora cuando todo el mundo ha abierto la boca para alabar el diseño de la nueva Nintendo DS lite. Esto sin duda ayudará a subir la ventas y a augurar una larga vida a nuestra ahora más pequeña reina, ¡light!

DannySP y wOw_

preview

ÍNDICE DE PREVIEWS

este mes ...



RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE



SUPER MONKEYBALL DS



SUPER PRINCESS PEACH



BUSCANDO A NEMO

>> >> >>



DS preview

RESIDENT EVIL
DEADLY SILENCE

ficha

Título: RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE
Género: SURVIVAL HORROR
Desarrolladora: CAPCOM
Distribuidor: CAPCOM
Número de Jugadores: 2
Lanzamiento: 31/MARZO_2006







Resident Evil DS es otra vuelta de tuerca al clásico Survival Horror de Capcom, que viene a engrosar el catálogo de juegos para mayores de edad de Nintendo DS.

A pesar de tratarse del mismo juego que fue lanzado hace diez años, esta nueva versión cuenta con suficientes diferencias como para volver a engancharnos una vez más.

Aparte del modo clásico, un port casi directo de la versión original, contaremos con el nuevo Rebirth, que incluye nuevos puzzles táctiles, zonas en primera persona donde nos defenderemos a golpe de cuchillo, algún lugar inédito e ítems recolocados para que nadie pueda usar su experiencia en las versiones anteriores como ayuda a la hora de avanzar.





Por si esto fuera poco, tendremos la opción de disfrutar de una versión reducida de la aventura acompañados por otros tres amigos, ya sea cooperando o compitiendo, pero como siempre, pasándolo en grande.

Resident Evil DS volverá para mantenernos en vilo, pero esta vez, el terror es portátil.

Locke





preview

SUPER MONKEY BALL

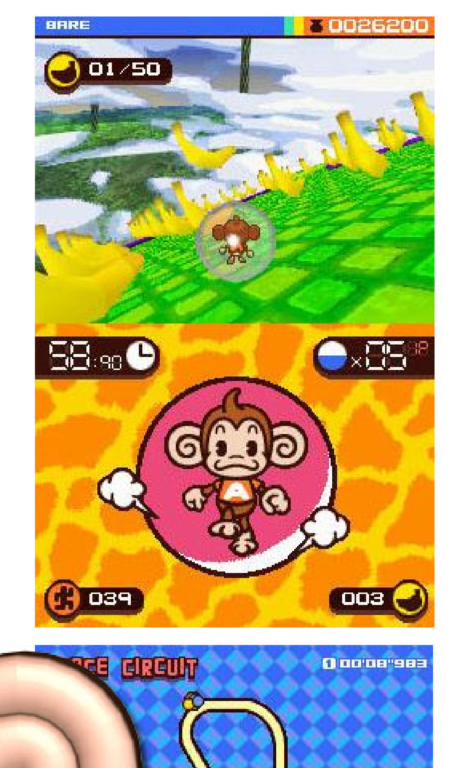


Título: Super Monkey Ball:Touch & Roll
Género: Habilidad/Arcade
Desarrolladora: SEGA
Distribuidor: ATARI
Número de Jugadores: 4
Lanzamiento: Marzo 2006





Sega nos trae de nuevo una de sus mejores sagas, Super Monkey Ball. Para los que no conozcáis el juego, os diremos que básicamente consiste en recorrer escenarios llenos de rampas, saltos, cuestas vertiginosas y todo tipo de obstáculos completandolos y de camino recogiendo unas cuantas bananas.



Para esto deberemos ponernos en la piel de un mono, que por alguna extraña razón está metido en una bola, lo cual nos permitirá hacerle rodar por las pantallas con nuestro stylus, aunque también podemos usar la cruceta.

Todas las versiones de Super Monkey Ball vienen con minijuegos incluidos, y ésta no podía ser menos, porque tendremos 6 minijuegos completamente táctiles: *carreras*, *luchas*, *bolos*, *air-hockey*, *minigolf* y hasta un FPS al más puro estilo Quake en el que derrotaremos a nuestros rivales a base de tartazos y palomitas.
Además, todos estos juegos se podrán disfrutar vía *Descarga DS y multicartucho*.

YaW





preview

SUPER PRINCESS PEACH



Título: Super Princess Peach
Género: Plataformas
Desarrolladora: Nintendo
Jugadores: 1
Lanzamiento: 26 de Mayo





Durante toda la historia de la saga Mario, exceptuando algunos casos como el Mario is Missing o el Luigi's Mansion, hemos manejado como protagonista al propio Mario y nuestro objetivo principal siempre ha sido el de rescatar a nuestra amada, la princesa Peach.

Pues éste argumento se rompe ahora con Super Princess Peach porque en ésta ocasión, será Peach la protagonista y Mario al que hay que rescatar. Durante los 16 mundos que hay, con sus 6 fases y jefe final cada uno, manejaremos a una princesa que se adapta muy bien al papel de protagonista con una única ayuda, el paragüas mágico de Peach, que nos servirá para atacar a los enemigos y realizar diversos ataques especiales que podremos ir comprando.

Además de rescatar a Mario, nuestro objetivo será rescatar los Toads que están ocultos en todas las fases porque sólo así







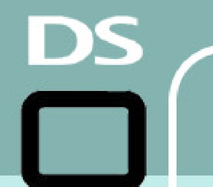
conseguiremos el 100% del juego. También recogeremos monedas que nos servirán para comprar objetos y potenciadores en la tienda de Toad.

Por último, comentar que la táctil servirá para controlar las emociones de Peach, ya que según su estado de animo tendrá unas habilidades u otras, por ejemplo, si hacemos que Peach se ponga a llorar, correrá el doble de rápido y así podremos pasar los puentes que se van cayendo a nuestro paso.

Detrás de la imagen infantil del juego se esconde un gran plataformas que nada tiene que envidiar a los títulos clásicos de Mario.

YaW





preview

BUSCANDO A NEMO



ficha

Título: Buscando a Nemo, escape...
Género: Minijuegos
Desarrolladora: THQ
Distribuidor: THQ
Número de Jugadores: 1-2
Lanzamiento: Q2-2006



primera impresión



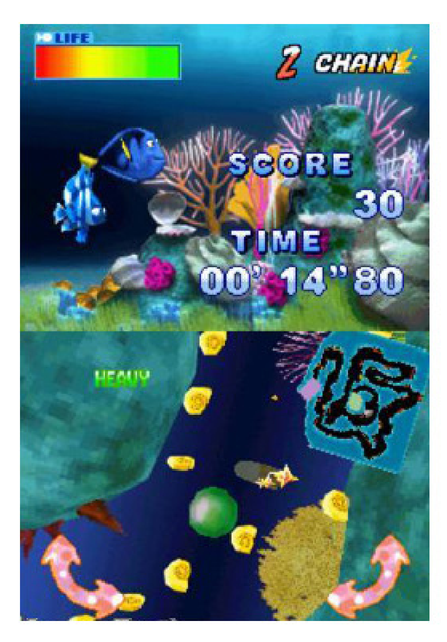




Los personajes de la aclamada película de Pixar 'Buscando a Nemo' hacen aparición por primera vez en la DS. Y lo hacen en un cartucho que es, a su vez, una recopilación de minijuegos, como WarioWare Touched o Project Rub, pero sin la originalidad ni la presencia de estos títulos anteriores.

'Buscando a Nemo' consta de un modo historia, en el cual iremos ayudando a cada uno de los peces a alcanzar el océano desde la ciudad donde están cautivos, con una serie de minijuegos que explotan las características de la DS de una forma demasiado sencilla.







Los minijuegos son bastante simples y repetitivos: toca aquí, sopla, arrastra... Los más de 25 minijuegos distintos que incluye el juego no son suficientes, puesto que aburren por su simplicidad y, muchos de ellos, por su desmesurada longitud (estar moviendo la mano de arriba a abajo durante 10 minutos seguidos resulta agotador).

Pese a la acertada presentación (casi todos los minijuegos están realizados en 3D) se hecha en falta variedad y un modo historia más sólido. En definitiva, es un juego recomendable únicamente para los más pequeños de la casa.

Chava





¿CÓMO PUNTUAMOS?

En DSMagazine os ofrecemos toda la información que tenemos y te la mostramos al comienzo de cada review en una sencilla ficha técnica, así sabrás a simple vista los datos más importantes del juego que estamos analizando.

Para puntuar valoramos ...

- Gráficos: Nos orientamos tanto en el aspecto grafico del juego como en su fluidez y fialdad al contexto del juego.
- Sonido: Comprobamos la calidad de sonido tanto en musicas como en efectos sonoros.
- Jugabilidad: Ponemos a prueba el control y comprobamos lo adictito que es el juego.
- Duración: Analizamos tanto la duración como si se incluyen modos de juego que alarguen la vida del juego.

Orientándonos en la clasificación de los diversos apartados y en los aspectos mas destacados realizamos una puntuación global. La puntuación global no tiene porque ser la media aritmética.

Ademas os comentamos brevemente los aspectos mas y menos destacados de cada juego.

La calidad de cada juego:

1, 2 ó 3 Puntos
Ni lo toques. Si alguien te lo quiere vender, ¡evítalo!. Ni en tus peores pesadillas encontraras algo así.

4 ó 5 Puntos
No es que no sea bueno, tiene buenas intenciones pero no las sabe transmitir.

6 Puntos
Buenas ideas, gráficos aceptables y un aspecto bastante bueno que no defraudará en conjunto aunque no destacara como el mejor de su genero.

7 Puntos
No te lo pienses demasiado, estás ante un juego que cumple bien su cometido, no es que sea un juego excelente pero te gustará.

8 Puntos:
Grandes dosis de diversión que te harán disfrutar como nunca. Pocos alcanzaran esta nota, y si lo hacen es por algo.

9 ó 10 Puntos:
Roza la perfección en todos los apartados, ofrecerá lo más innovador del momento, en definitiva, lo mejor del genero.

PLINTER CELL CHAOS THEORY

análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	6
TOTAL	7,5

-Buen control.
-Efectiva utilización de las caracteristicas de la DS.
-Genial gestión de luces y sombras.

-El FrameRate si vas con la vision nocturna o térmica
-Algunos fallos graficos (Aunque de escasa importancia).



VIEWTIFUL JOE
DOUBLE TROUBLE

ficha técnica



Compañía: CAPCOM
Desarrollador: CAPCOM
Tipo de juego: BEAT'EM UP
Idiomas: IN
Jugadores: 1
Multijugador: NO

Precio: 39.95€
A la venta: 24-02-2006



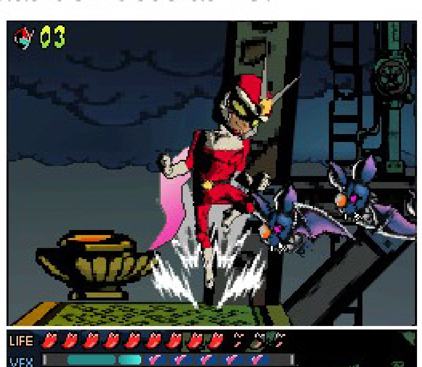




Hace 3 años Capcom llegó a un acuerdo con Nintendo para sacar 7 juegos completamente novedosos para su GameCube y darle un soplo de aire fresco a la industria. Al final las exclusividades se rompieron y títulos como Killer 7 pasaron a ser multiplataforma. Por suerte algunos de los "7 de Capcom" sí que aparecieron para el cubo de Nintendo, por ejemplo el interesante "PN3" y el padre del título que nos ocupa: "Viewtiful Joe".

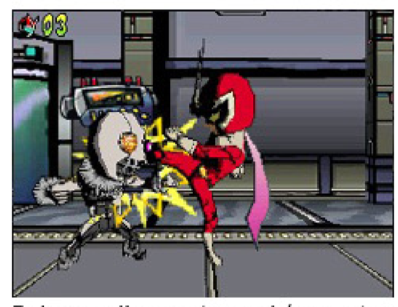
"Viewtiful Joe" se caracterizaba por su ambientación cinematográfica, su aspecto de dibujo animado y por su heroico protagonista, capaz de utilizar los V-Power para atacar a sus enemigos a cámara lenta, o hacer un zoom para golpear con más fuerza por ejemplo. El éxito de la primera parte combinado con estos suculentos ingredientes pronto dieron paso a una secuela y ahora la historia de Joe continúa en las dos pantallas de nuestras DS.

Un juego con un planteamiento bidimensional con el clásico scroll horizontal en una consola de sobremesa en estos días que corren era cuanto menos una apuesta arriesgada. Un apartado técnico más que notable, un nivel de dificultad muy bien ajustado y un sistema de combate que mezclaba la elegancia con el machacabotones se ocuparon de que el juego tuviera el éxito que merecía.

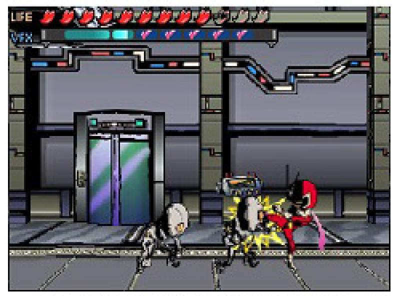




¿VES DOBLE?



En la pantalla superior tendrás una vista en primer plano de la acción...



... y abajo podrás seguir todo en un plano mucho más general. ¡Y todo en unas estupendas 3D!



VIEWTIFUL JOE
DOUBLE TROUBLE

En esta ocasión, el villano de turno ha robado la última película de "Captain Blue" y lo que es peor, le está robando su heroismo a los protagonistas de las diferentes películas que se están rodando en los estudios. Será nuestra tarea ir recorriendo los diferentes platós con sus variadas ambientaciones para devolverle a los héroes su poder y de paso recuperar la valiosa cinta.

Este "Viewtiful Joe: DoubleTrouble" se presenta en principio de manera muy similar a la de sus predecesores de sobremesa. Tendremos que manejar a Joe a lo largo de las diferentes escenas que componen cada fase abriéndonos paso a traves de un sin fin de enémigos y curiosos puzzles para acabar enfrentándonos a un jefe final. En todo momento podremos seguir la acción en la pantalla de abajo mientras que en la de arriba veremos un primer plano de Joe (estéticamente curioso aunque algo inútil salvo en contados momentos en los que intercambiamos de pantalla con el stylus).

La mecánica del juego es muy simple: Avanza, esquiva y pega mamporros. La gran diferencia con sus hermanos mayores radica en el uso de los V-Power, que son en definitiva la sala del juego.



Conservaremos el clásico "Slow" que podremos activar pulsando el botón L y que nos servirá para esquivar los ataques de los enemigos más rápidos, parar balas o causar más daños con nuestros puñetazos y patadas. Las novedades llegan con el uso de la pantalla táctil con poderes como "Scratch" o "Slide". El primero consiste en "rascar" la pantalla, causando desprendimientos de todo tipo de escombros y chatarra encima de los enemigos. Este poder viene a reemplazar el clásico "super velocidad" de otras entregas pero al final se queda en meramente anecdótico pues no es muy cómodo de cara a atacar a los enemigos.

El "Slide" se convierte en el poder más interesante del juego y consiste en trazar una línea horizontal en la pantalla táctil para dividir el escenario en 2 mitades y desplazarlas independientemente. Su función es principalmente la de resolver los diversos puzzles que se nos van planteando a lo largo del juego tal y como desplazar un grifo hasta el fuego para apagarlo o partir una pared por la mitad para pasar por debajo. El último poder te permite cambiar las 2 pantallas como ya he comentado antes pasando el primer plano a la táctil. Con ésto podremos activar algunos interruptores tocándolos con el stylus y atacar a algunos enemigos (invulnerables de otro modo). Para hacerle honor a la verdad, las situaciones están bien pensadas pero el control no está del todo bien implementado llegando a desesperar en algunos momentos. Por poner un ejemplo, los enemigos finales son vulnerables en algún momento de su rutina si utilizamos el "Slide" pero en la práctica a duras penas tendremos tiempo para coger el stylus, trazar una línea perfecta en la pantalla y ejecutar el movimiento pertinente sin recibir entre tanto una buena somanta de palos. Por otra parte la mayoría de los puzzles se acaban resolviendo igual y aunque se agradece la variedad, no nos harán estrujarnos la mollera.

Técnicamente el juego resulta espectacular. Los variados escenarios con sus modelos en 3 dimensiones presentan una gran calidad y el juego casi puede compararse con sus versiones de sobremesa.



VIEWTIFUL JOE
DOUBLE TROUBLE

Las 2 pantallas de DS muestran los gráficos tridimensionales a un tiempo sin que la jugabilidad se resienta en ningún momento. Toda una sorpresa.

La música sigue la onda de la saga lo cual es de agradecer. Canciones muy cañeras que ayudan a ambientar cada uno de los diferentes sets que tendremos que visitar.

Lamentablemente, el apartado jugable no es tan bueno como debería y encontramos algunas carencias. En primer lugar, el dificil control de os poderes con la táctil que no es tan intuitivo como debería. Olvídate de utilizar el dedo, necesitarás alternar entre los botones y el stylus. Por otro lado el desarrollo del juego termina haciéndose monótono a las pocas horas de juego. Avanza, elimina a los enemigos, avanza, desplaza la pantalla para solventar un puzzle, elimina más enemigos...

Las luchas que tan divertidas resultaban en los otros "Viewtiful Joe" acaban haciéndose tediosas esta vez.



Nuestros golpes hacen menos daño y es necesario pasar más tiempo con cada enemigo además de que al no tener la variedad de poderes de ataque de las otras ocasiones tendremos que conformarnos ocn utilizar el "Slow" continuamente. Una pena.
La duración no es para tirar cohetes. Aunque la aventura no es precisamente corta, no llega a la duración de los capítulos de sobremesa. Además no hay extras ni otros alicientes para la rejugabilidad aparte de la elección del modo de dificultad. Un multijugador habría ayudado en este aspecto.

En conclusión, "Viewtiful Joe: Double Trouble" nos ha demostrado que técnicamente se pueden lograr grandes cosas con nuestra portatil. Podríamos habernos encontrado ante un juegazo si la jugabilidad se hubiese calcado de los juegos anteriores pero en lugar de ello se ha buscado la innovación con la pantalla táctil, una opción perfectamente respetable. Por desgracia, los nuevos poderes y el uso de la táctil no se han implementado todo lo bien que deberían y los pequeños cambios en el sistema de lucha han convertido el placer que antes suponía aniquilar enemigos "con estilo" en un simple machacabotones que termina por aburrir. Aún así no se trata de un mal juego y seguro que entusiasmará a los seguidores de la saga. Merece la pena jugarlo por algunos detalles, como el escenario de una película de terror que es un claro homenaje al primer Resident Evil (con el vestíbulo, la misma música y los conocidos dóberman zombi), los divertidos comentarios en la línea de siempre y algunos de los puzzles. Quizás este juego no se haya pulido lo suficiente pero eso sí, su secuela podría convertirse en un título indispensable.

Peder

análisis

GRÁFICOS	8'5
SONIDO	8'5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7

TOTAL 7

- Apartado técnico espectacular
- La variedad de escenarios y su ambientación
- La idea de partir el escenario en 2 con el stylus

-Control táctil mal implementado
-Desarrollo demasiado repetitivo



review

ficha técnica



Compañía: THQ
Desarrollador: TÁNTALUS
Tipo de juego: AVENTURA
Idiomas: ES
Jugadores: 1
Multijugador: NO

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

BOB ESPONJA
THE YELLOW AVENGER



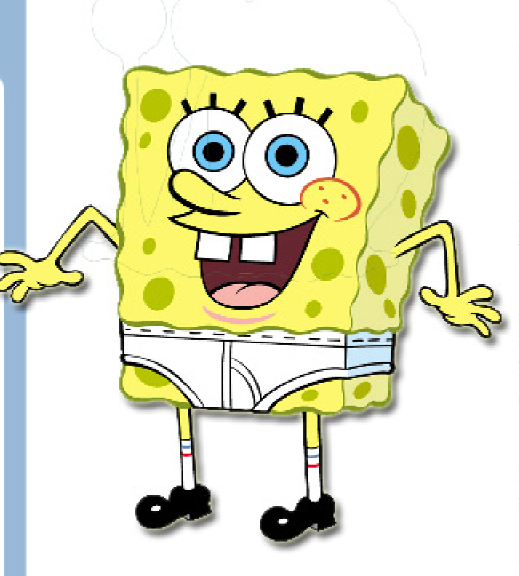






Bob Esponja aterriza con su primer juego para DS.

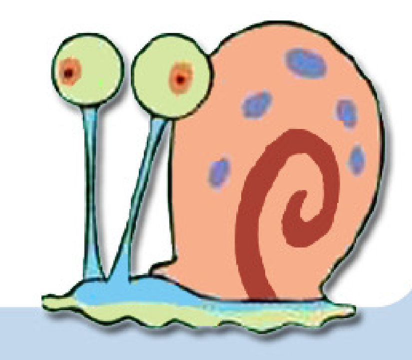
Para los que no lo sepáis Bob es una esponja marina con calzoncillos, protagonista de una serie animada de televisión.



A pesar de lo que pueda parecer, el juego presenta un acabado muy vistoso. Los gráficos presentes en el juego son en "2'5D", es decir, habrá zonas en 3D y otras en 2D.

Mayoritariamente, cuando nos encontremos dentro de un local o una casa nos podremos mover a nuestro antojo en las tres dimensiones, explorando cada rincón para encontrar objetos necesarios para las misiones. En cambio, cuando estemos en el exterior, nos moveremos en 2D pero todo el escenario (y el propio Bob también) estará en 3D.

Gracias a estos buenos gráficos podremos reconocer perfectamente a cada personaje de la serie, que serán los encargados de mandarnos las misiones. Estas misiones son muy variadas, nos podrán mandar encontrar objetos perdidos o hablar con ciertas personas, así como realizar misiones algo más complicadas y pesadas.



SUPERPODERES



Tanto en interiores como a campo abierto, la acción transcurre en la pantalla superior.



Mientras que la de abajo sirve, entre otras cosas, para activar poderes especiales de Bob.

BOB ESPONJA
THE YELLOW AVENGER

Lo peor de estas misiones son los largos paseos que hay que dar. El mapa del juego es bastante grande y normalmente las cosas que te piden están en la otra punta de tu posición actual con lo cual os acabaréis conociendo todo el escenario al dedillo.

En el apartado sonoro el juego peca de no incluir las voces originales (directamente no incluye voces) de la serie pero a cambio tenemos una BSO bastante decente que nos acompañará durante nuestros largos viajes por el mapa.



La jugabilidad es buena, casi todo lo haremos con los botones y el pad direccional pero la táctil se usará de vez en cuando para atacar a los enemigos, descubrir nuevos objetos o usar éstos.

En definitiva, es un juego aceptable, si te gustan los Plataformas / Juegos de Aventura dale una oportunidad a Bob Esponja.

YaW









análisis

GRÁFICOS	8'5
SONIDO	7
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7

TOTAL 7'5

- Los gráficos "2'5D"
- Melodías de la serie

- No hay voces
- Algunas misiones son bastante pesadas



review

ficha técnica



Compañía: Electronic Arts
Desarrollador: Maxis
Tipo de juego:Simulador
Idiomas: Español
Jugadores: 1

Precio: 44.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

LOS SIMS 2

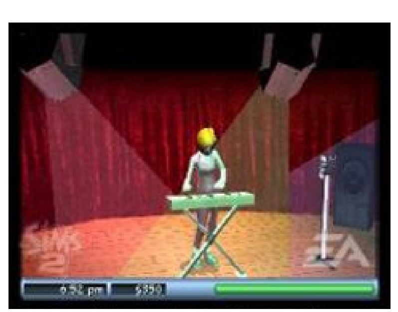
Nos encontramos en el barrio de Las Rarezas. Llega la hora de llevar al estrellato a nuestro hotel, y conseguir hacer de él la mejor estancia del mundo para nuestros clientes. Avanza por la historia a través de ingeniosos minijuegos con gran capacidad para aprovechar las capacidades de la consola, y desarrolla al máximo tu negocio... Ha llegado la hora de enseñar a los demás como se lleva un hotel de lujo.

Si bien es verdad que el juego está basado en el popular simulador de humanos, no debemos equivocarnos a la hora de escoger; pues Los Sims 2 es un juego que está definido por un guión y una historia que debemos llevar a cabo, superando satisfactoriamente determinados minijuegos con la ayuda de la pantalla táctil o el micrófono entre otros.

Además, estas características añadidas de la consola poseen otras curiosas funciones. Por ejemplo, podremos poner una melodía grabada por nosotros mismos como alarma para un móvil virtual mediante el que nos comunicaremos con los clientes en el juego. También podemos emitir grabaciones hechas por nosotros mismos a través de los altavoces del hotel y darles otros usos similares. Por supuesto, el micrófono es también utilizado a lo largo de diversos minijuegos por los que debemos pasar para conseguir Simleones (la moneda usada tradicionalmente en Los Sims) y objetos para mejorar cada vez más nuestro hotel.

En este juego, no sólo te deberás ocupar del cuidado y las necesidades emocionales de tu Sim, sino que también tendrás que hacerlo con tus huéspedes, así como satisfacer sus peticiones, ofrecerles comida, y hospedaje. Pese a que el juego se desarrolle mediante el guión antes nombrado, a lo largo del juego no debemos olvidarnos ni mucho menos de sus necesidades más

MINIJUEGOS

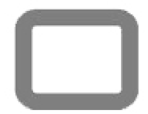


Gran cantidad de minijuegos nos pondrán a prueba nuestras habilidades



Desde la táctil haremos uso del stylus para lograr diferentes minijuegos





LOS SIMS 2

importantes como ir al baño o comer, mientras que otras más superfluas se han visto suprimidas, como por ejemplo tomar la siesta. De este modo el juego combina una buena cantidad de modo historia, sin perder de vista sus orígenes y la saga de la que procede.

Si nos vemos en un apuro económico, agradeceremos la disponibilidad del detector de metales, que nos servirá de gran ayuda para encontrar objetos de valor por el desierto; incluso podremos pintar nuestras propias obras de arte esperando que alguno de nuestros huéspedes decida comprarlo, y sacar así algo de dinero. La posesión de un reloj de tiempo real del juego, hace que determinados proyectos o pruebas se deban superar o llevar a cabo a una hora determinada, o en un tiempo anteriormente fijado, de modo que se le da un toque más real a la situación, tal y como ocurría en las anteriores entregas.



Gráficos

El juego se compone de gráficos totalmente tridimensionales, con algunos pequeños fallos en determinadas texturas, pero en su mayoría bien acabados. Otros juegos superan con creces la calidad técnica de sus gráficos, pero para tratar de un juego como Los Sims el nivel es adecuado.



Sonido

Este apartado podemos definirlo como variado, sobre todo en la medida en la que el micrófono nos permite dar mucho más juego al sonido que en otros títulos. Un punto positivo a tomar en cuenta por parte del desarrollador.

Jugabilidad

La jugabilidad en un juego de este tipo suele ser casi siempre muy variada, aunque en este caso, por el hecho de tener que seguir una historia quizá se encuentre más limitado en este sentido. De todos modos, cabe resaltar la gran cantidad de minijuegos que harán delicias de la pantalla táctil y el micrófono.

Conclusión

En resumen, Los Sims 2 es un buen juego, pero que quizá se quede corto al lado de Animal Crossing, que llega pisando fuerte sin duda alguna. El problema que encontramos a Los Sims 2, es que no se trata de un género que llegue a mucha gente, y es cierto que para gustarte este título, te debe gustar este tipo de juegos.

wOw_

análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	6

TOTAL 7

- Buen uso de la pantalla táctil y micrófono.

-Solo te gustará si eres amante del género.



Harry Potter: El Cáliz de fuego



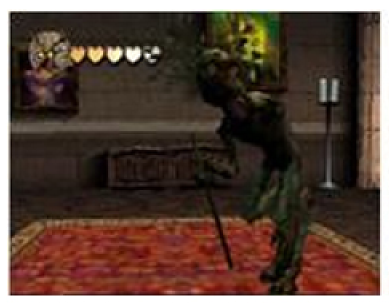
ficha técnica



Compañía: EA
Desarrollador: EA
Tipo de juego: Acción
Idiomas: Español
Jugadores: 1-3
Multijugador: Multitarjeta

Precio: 39.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

COMBATE TÁCTIL



En la pantalla superior podremos ver al enemigo al que nos enfrentamos



Mientras que la táctil la utilizaremos para crear los hechizos para vencerle

Harry Potter es una de esas franquicias que aprovechan cualquier tipo de forma de venta para sacar un producto. Así vemos la cantidad de juegos que han salido y siguen saliendo para las consolas, como este nuevo Cáliz del Fuego.

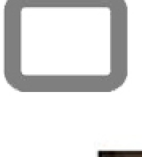
La nueva entrega se desarrolla en una vista isométrica que nos permitirá ponernos en la piel de Ron, Hermione o del propio Harry y vivir la misma historia que nos cuentan en la película. A pesar de que cada uno de ellos tiene sus aptitudes, la historia y el desarrollo del juego permanece intacto independientemente de a que jugador lleves.

Como ya viene siendo costumbre en los juegos basados en películas, la versión de DS es exactamente la misma que la de GBA solo que con algún añadido para que no se note tanto. En este caso, las novedades que trae la versión DS frente a la de GBA son dos principalmente: el uso de la táctil para ordenar a tus compañeros que ataquen o te ayuden y en las batallas finales. Antes de cada ronda de ataque contra el jefe, tendremos que dibujar en la táctil los símbolos de los hechizos que queramos realizar para lanzarlos luego.

Excluyendo los combates, el sistema de juego es muy simple, deberemos recorrer los escenarios por el único camino posible, pulsando los botones de magia para ir limpiando el recorrido de enemigos y obstáculos. Además, de vez en cuando nos encontraremos con algún minijuego para que usemos el Stylus un rato.



Harry Potter: El Cáliz de fuego





Gráficos

El estilo visual es el mismo que el de GBA por lo tanto os podéis imaginar que la versión para DS podría haber dado muchísimo más de si. Lo único que destaca son los combates contra los jefes, que se nos presentarán en unos gráficos en 3D decentes.

Sonido

La melodía que nos acompaña en el juego está bien, están basadas en la BSO de la película aunque echamos en falta el uso de las voces de los actores en el videojuego.

Jugabilidad

El propio juego es algo monótono pero gracias a los combates contra los jefes y los minijuegos incluidos la jugabilidad aumenta. Se echa en falta algunas cosas importantes como algo más de dificultad y variedad en el desarrollo.

YaW



▲ Curioso stylus de Harry Potter para nuestras DS.

análisis

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	6

TOTAL 6.5

-Los combates con el Stylus

-La monotonía del desarrollo del juego
- Prácticamente la misma versión que en GBA



review

SPYRO: SHADOW OF LEGACY



ficha técnica



Compañía: VU Games
Desarrollador: Amaze
Tipo de juego: RPG
Idiomas: Español
Jugadores: 1

Precio: 44.95€
A la venta: YA DISPONIBLE

TACTIL DESAPROVECHADA

En la pantalla superior tendremos un vista en 3ª persona.



mientras en la táctil ejecutaremos tan sólo algunos movimientos especiales.

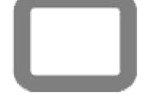
De todos es sabido, que la saga del dragón morado no está en su mejor momento, pues si bien es cierto que empezó pisando fuerte, últimamente no es de extrañar ver juegos técnicamente en baja forma bajo el título de Spyro. Ahora llega Spyro: Shadow Legacy para añadir un capítulo más a la fase de decadencia de la que fue una espléndida saga.

Esta vez nos encontramos ante un RPG basado en superar determinados minijuegos, algo sencillos y quizá demasiado repetitivos, que nos llevarán por el camino marcado hacia el rescate de los atrapados en el mundo de las sombras.

Si bien Shadow Legacy constituye el debut de Spyro en Nintendo DS, podría pasar por completo como un juego de GBA. La acción se desarrolla casi todo el tiempo utilizando la pantalla superior, dejando la que más juego podía ofrecer relegada a mostrar los menús. Además, la historia sobre la que se desarrolla el hilo del juego es bastante monótona, aburrida, e incluso corta.



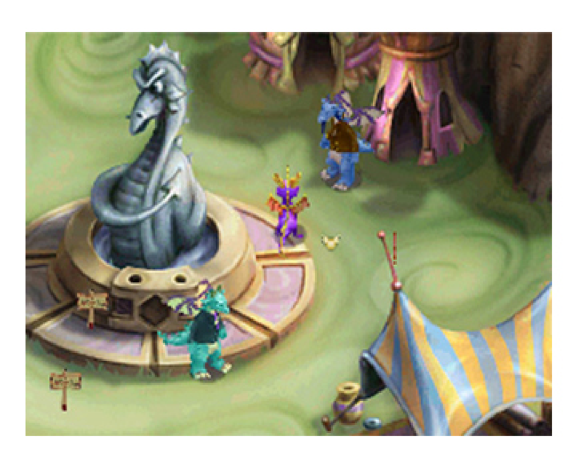




SPYRO: SHADOW OF LEGACY

Gráficos

Los gráficos son propios de un RPG para la plataforma GBA; y no se explota ni muchísimo menos el potencial de Nintendo DS. Además, hay muchos errores gráficos -sobre todo en referencia a las colisiones-. En cualquier caso, los fondos animados tridimensionales tienen un acabado aceptable; pero de nuevo, no aprovecha la capacidad técnica de nuestra consola.



Sonido

Al contrario de lo que pueda parecer, y resaltando con respecto a los demás aspectos del título, el apartado sonoro está bien cubierto en el juego, por temas de fondo variados, y de calidad; que quizá fuesen dignos de un juego de mayor importancia.



Jugabilidad

La jugabilidad es muy limitada. El control es realmente deficiente; pues además de responder de manera lenta, muchas veces no realiza la acción que mandamos hacer. Este factor ha sido sin duda bastante importante a la hora de tomar este juego como un juego de mala calidad, que tarde o temprano acaba aburriendo al jugador.



Conclusión

Spyro es el título que consagra la saga que lleva su nombre como "saga en decadencia"; pues los resultados valorados desde nuestro punto de vista quedan muy por debajo de la media.

wOw_

análisis

GRÁFICOS	5
SONIDO	6.5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3.5

TOTAL 3.5

- Buena música de fondo

-Todo lo demás.



NK 楽 PLAYERS
COMPRA-VENTA
COLECCIONISMO
IMPORTACION
DVD
www.nkplayers.com
¿Ya estas registrado?
Nick
Contraseña
Identificarse
Dreamcast
42€
...Y OBTÉN PRIVILEGIOS EXCLUSIVOS ...
Formas de pago y envio
Regístrate
Mi cuenta
Vende
Carrito
Inicio
Ayuda
No estas identificado
BUSCAR JUEGO
Titulo
Plataforma
Cualquiera
Buscar
PLATAFORMAS
Amiga
Amstrad CPC
Atari 2600
Atari Lynx
Dreamcast
Game Boy
Game Boy Color
Game Boy Advance
Game Cube
Game Gear
Game & Watch
Msx
Msx 2
Msx Cinta
Master System
Megadrive/Genesis
Cambia de color
159€
NINTENDO DS
NDS COLORES
En breves semanas dispondremos de unidades de Nintendo DS Negras, Blancas y Turquesas, o lo que es lo mismo: Graphite Black, Pure White y Turquoise Blue.
¡ No te las pierdas! ¡ 159 Euros con cargador Europeo incluido !
Proximamente ...
SILENT HILL 4 / PLAYSTATION 2
¿ Te atreves a entrar en el apartamento ?
Silent Hill 4 contiene visiones escalofriantes e imagenes estremecedoras que ponen a prueba los limites de tu cordura.
SILENT HILL 4 THE ROOM
DESDE
35€
KONAMI
DOOM
DESTACADOS



freak'zone

Ya tenéis vuestra dosis mensual de frikadas. No olvidéis que tenéis a vuestra disposición el correo redaccion@dsmagazine.net para que nos enviéis frikadas y demás, las más curiosas serán publicadas

Repostería freak

Muy pronto DSMagazine cumplirá su primer año, por eso los miembros de la revista estamos pensando en celebrar una merendola..., aunque aun no hemos decidido la tarta... ¿Cuál te gusta más?

El pianista del videojuego

Martín Leung es un chico oriental de unos 19 años que ha mezclado sus dos mayores aficiones, el piano y los videojuegos. Es un gran artista que se conoce de memoria todas las partituras de los juegos que más le han marcado. Podéis ver y oír como toca en su página Web http://www.videogamepianist.com/

TOP 5



1º LOS MÁS ESPERADOS

1º METROID PRIME HUNTERS

2º RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

3º NEW SUPER MARIO BROS

4º FINAL FANTASY III

5º ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

1º Raziel DSMagazine

1º MARIO KART DS

2º MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

3º OSU! TATAKAE! OUENDAN

4º CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

5º TRAUMA CENTER

Mario Kart DS, uno de los mejores títulos disponibles para DS, encabeza la lista de este mes por sus gráficos y su diversión. Muy cerca de él nos encontramos a Mario & Luigi: Partners in Time que además de ser una divertida aventura posee una animación gráfica muy peculiar y cuidada. En tercera posición Osu! Tatakae! Ouendan que nos hará sentirnos como unos auténticos animadores japoneses. Castlevania: Dawn of Sorrow se queda en cuarta posicion, un título muy vistoso tanto visual como adictivamente y Trauma Center, que en su quinta posición, nos hará sentir como un auténtico cirujano.

Raziel





RINCÓN DEL LECTOR



En DSMagazine queremos agradeceros a todos por el acogimiento que hemos recibido, así como la participación cada vez más activa de todos vosotros en esta sección. Recordad que podéis enviarnos todas las dudas que tengáis sobre algún juego, algún próximo lanzamiento o rumores que hayáis escuchado en los foros de nuestra Web http://www.dsmagazine.net o si lo preferís al Email redaccion@dsmagazine.net poniendo Rincón del lector como asunto.

¿Más o menos para cuando sale Worms DS en Europa? ¿Será compatible con el Wifi Connection? ¿Se podrá jugar al multijugador con una sola tarjeta?

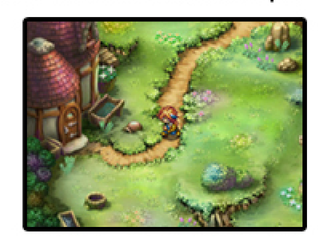
El juego saldrá a la venta en España el 17 de Marzo. Contará con opciones multijugador para hasta 4 personas, aunque todavía está por confirmar el modo descarga y el online.

¿Hay posibilidades de que Nintendo, al sacar Naruto para Game Cube en España a mediados de año, se atreva a traer los de DS?

Alguna posibilidad hay. De momento sientan precedente las proximas versiones Europeas de los juegos de Naruto de Game Cube y GBA.

¿Los juegos de rol como Lunar, Children of Mana, Lost magic, Tales of Tempest, Egg monster y un largo etcétera que se están anunciando para la DS saldrán en Europa?

Excepto Egg Monster Hero ,todos los demás están confirmados para Europa, junto a otros juegazos como Final Fantasy III.



¿Se sabe algo de futuros juegos que vayan a usar el Wifi Connection?

Animal Crossing, Tetris DS, Lost Magic y Metroid Prime Hunters serán los próximos juegos compatibles con el modo online de Nintendo.

¿Saldrá en Europa el juego de Bleach, Jump Superstars, Full Metal Alchemist, Naruto...? En definitiva, ¿saldrá alguna vez un juego basado en un manga/anime que no sea Dragon Ball?

El problema de este tipo de juegos está en las licencias de distribución. Al no ser series emitidas en España es muy poco probable que una compañía se interese por traer alguno de estos juegos. No obstante podría haber alguna sorpresa en el futuro...

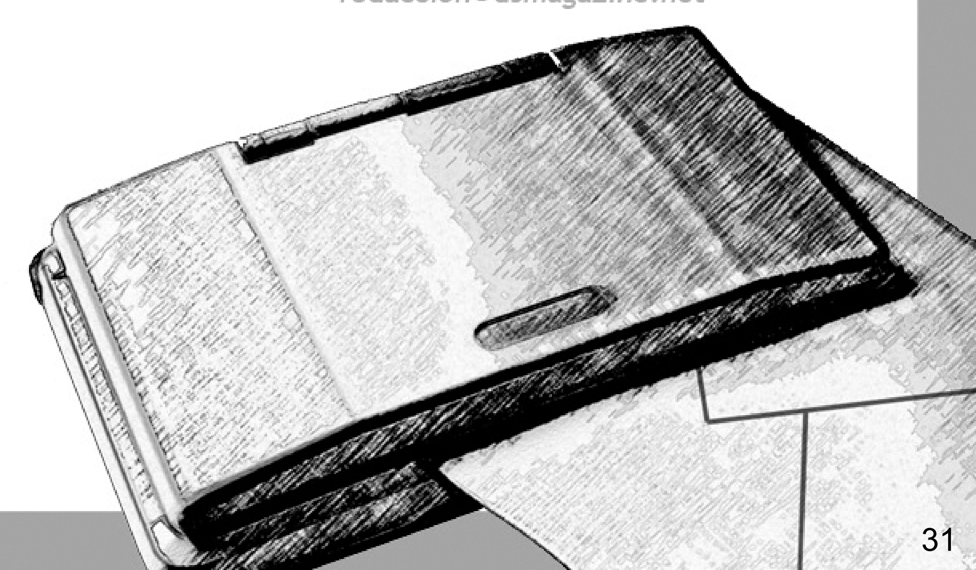


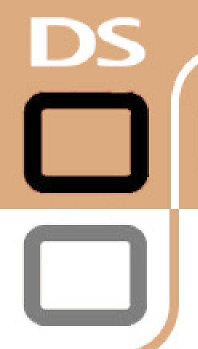
Muchísimas gracias a ...

DarkCloud, Sr_dralnu y Odin

... por colaborar este mes en la sección.

No olvidéis que podéis participar directamente desde el foro de nuestra web
http://www.dsmagazine.net
o por E-Mail
redaccion@dsmagazine.net





GUÍA DE COMPRAS



Advance Wars:Dual Strike
Dirige tus tropas hacía la victoría con elaboradas estrategías
Género: Estrategia
Revista: 7 - Puntos : 8,5



BURNOUT LEGENDS
Aqui no solo importa ser 1º ¡También tienes que acabar con tus rivales!
Género: Velocidad
Revista: 10 - Puntos : 4



KIM POSSIBLE: KIMMUNICATOR
Ayuda a Kim a salvar el mundo... Otra vez...
Género: Acción
Revista: Puntos :



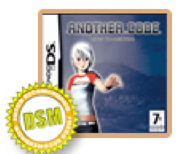
ANiMANIACS: LIGTHS ...
Ayuda a los protas de Animaniacs a completar sus propios largometrajes
Género: Plataformas
Revista: 8 - Puntos : 3



CASTLEVANIA DoS
Acompaña a Soma al castillo de Drácula y desbarata los planes de ...
Género: Aventura
Revista: 7 - Puntos : 9,5



KING KONG
Dispara a todo lo que se mueva. Hay algo grande acechándote...
Género: FPS
Revista: 10 - Puntos : 3



ANOTHER CODE
Una aventura grafica como las de Antaño adaptada a nuestra Nintendo DS
Género: Aventuras
Revista: 4 - Puntos : 8,5



COCOTO KART RACER
Carreras de karts con simpáticos pilotos
Género: Velocidad
Revista: 9 - Puntos : 5,5



KIRBY:PINCEL DEL PODER
El carismático héroe rosa vuelve en uno de los mejores plataformas para la DS.
Género: Plataformas
Revista: 9 - Puntos : 8,5



ASPHALT URBAN GT
Los mejores coches compitiendo en circuitos urbanos ¡Cuidado con el tráfico!
Género: Velocidad
Revista: 1 - Puntos : 7,5



DBZ: SUPERSONIC WARRIORS 2
Lucha con los más fuertes de la galaxia en el enésimo juego de esta famosísima serie
Género: Lucha
Revista: 10 - Puntos : 7



LOS INCREÍBLES
Ayuda a Mr. Increíble y a Frozono en su lucha contra El Socavador.
Género: Plataformas
Revista: Puntos :



BATTLES OF POP
Guia a tus tropas a la batalla contra los generales más despiadados.
Género: Estrategia
Revista: 10 - Puntos : 7



FIFA 2006
Una nueva entrega de Fifa, esta vez para nuestra portátil favorita.
Género: Deportes
Revista: 8 - Puntos : 7,5



LOST IN BLUE
Eres un naufrago y debes apañartelas para sobrevivir en una isla desierta
Género: Aventura
Revista: 8 - Puntos : 8



BOB ESPONJA:El Vengador ...
Bob Esponja ha adquirido superpoderes y debe ayudar a restaurar el bien.
Género: Plataformas
Revista: - Puntos : -



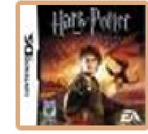
GOLDENEYE:ROGUE AGENT
Olvida a Bond, esta vez toca ser el malo de la película
Género: Acción / FPS
Revista: 5 - Puntos : 3,5



MADAGASCAR
Lleva a los 4 animales del zoológico hasta la selva
Género: Plataformas
Revista: 5 - Puntos : 4



BOMBERMAN DS
Ábrete camino hasta tu objetivo reventando todos los obstaculos
Género: Arcade
Revista: 5 - Puntos : 8



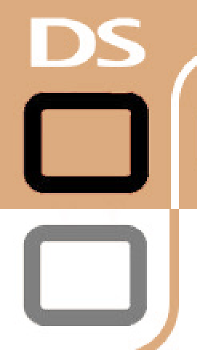
HARRY POTTER: EL CÁLIZ ...
Ponte tu túnica y encarna al mago más famoso en su última aventura cinematográfica
Género: RPG/Aventura
Revista: Puntos :



MARIO & LUIGI
Esta vez Mario y Luigi contaran con la ayuda de sus versiones infantiles
Género: RPG
Revista: 10 Puntos : 9



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM. Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.

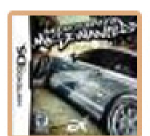


magazine

GUÍA DE COMPRAS



MARIO KART DS
El más grande de todos los tiempos en uno de los mejores juegos para DS.
Género: Velocidad
Revista: 8 **Puntos :** 9,5

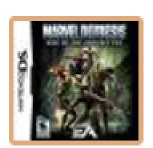


NFS MOST WANTED
No dejes que la policía te de caza

Género: Velocidad
Revista: 9 - **Puntos :** 6,5



POKÉMON DASH
Pikachu y sus amigos compiten esta vez por ver quien es el mas veloz
Género: Velocidad
Revista: 4 - **Puntos :** 6



MARVEL NEMESIS
Escoge a tu superhéroe favorito y enfréntate a todos los demás.**Género:** Lucha
Revista: **Puntos :**



NINTENDOGS
Escoge, enseña, juega y diviértete con tu mascota en este fabuloso juego
Género: Simulador
Revista: 3 - **Puntos :** 8,5



POLARIUM
Elimina baldosas a golpe de stylus en un puzzle que retará tu ingenio.
Género: Puzzle
Revista: 2 - **Puntos :** 7,5



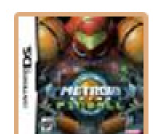
METEOS
Salva la Tierra de la invasión de unos peligrosos alienígenas
Género: Puzzle
Revista: 6 - **Puntos :** 8,5



NINTENDOGS
Escoge, enseña, juega y diviértete con tu mascota en este fabuloso juego
Género: Simulador
Revista: 3 - **Puntos :** 8,5



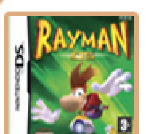
PROJECT RUB
¿Podrás ganar el corazon de tu amada superando alocados minijuegos?
Género: Habilidad
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5



METROID PRIME PINBALL
La morfosfera de Samus sera su única manera de moverse por estas mesas.
Género: Pinball
Revista: 10 - **Puntos :** 7,5



NINTENDOGS
Escoge, enseña, juega y diviértete con tu mascota en este fabuloso juego
Género: Simulador
Revista: 3 - **Puntos :** 8,5



RAYMAN DS
¡Ayuda a Rayman a escapar de los piratas!

Género: Plataformas
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5



MR.DRILLER:DRILL SPIRIT
Perfora la tierra y no dejes que los desprendimientos te atrapen.
Género: Puzzle
Revista: 4 - **Puntos :** 6

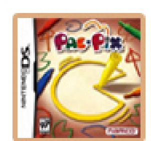
NINTENDO TOUCH GOLF
Conviértete en el mejor golfista del circuito en este gran simulador.
Género: Deporte
Revista: 10 - **Puntos :** 7,5



RETRO ATARI CLASSICS
Recopilatorios de arcades clásicos de esta conocida conpañia.
Género: Arcade
Revista: 8 - **Puntos :** 2



NANOSTRAY
Ábrete camino con tu nave a lo largo de 9 niveles de juego
Género: Shoot' em up
Revista: 6 - **Puntos :** 7



PAC-PIX
Crea tu propio pacman para superar las fases de este singular juego.
Género: Habilidad
Revista: 4 - **Puntos :** 6



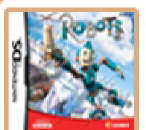
RIDGE RACER DS
Gran juego de carreras donde el derrapar lo es todo.
Género: Velocidad
Revista: 4 - **Puntos :** 7,5



NFS UNDERGROUND 2
El mundo del tunnig a tu alcance. Demuestra que tu bólido es el más rápido.
Género: Velocidad
Revista: 3 - **Puntos :** 8



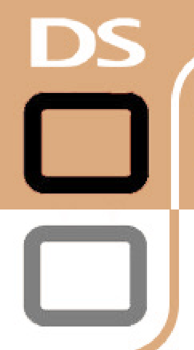
PAC'N ROLL
Maneja a Pac-Man con el stylus por escenarios repletos de sorpresas
Género: Plataformas
Revista: 8 - **Puntos :** 8



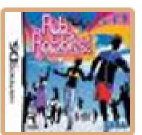
ROBOTS
Sigue el argumento de la película y ayuda a Rodney a liberar la ciudad.
Género: Accion/Aventuras
Revista: 6 - **Puntos :** 4



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM. Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.



GUÍA DE COMPRAS



RUB RABITTS!
Conquista a tu amada antes que tus adversarios por segunda vez.
Género: MiniJuegos
Revista: - **Puntos :**



SPLINTER CELL:CHAOS ...
La oscuridad es tu aliada en esta aventura de sigilo e infiltración.
Género: Acción
Revista: 5 - **Puntos :** 7,5



VIEWTIFULL JOE
Tienes estilo, tienes clase, ¡Eres Viewtifull!
Género: Acción
Revista: 11 - **Puntos :** 7



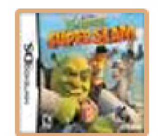
SCOOBY DOO: UNMASKED
Acompaña a Scooby y Shagy mientras resuelven un nuevo misterio.
Género: Plataformas
Revista: - **Puntos :**



SPYRO: SHADOW LEGACY
El mundo de Spyro se ve sumido en el caos. Ayudale a salvar su tierra.
Género: RPG/Aventura
Revista: **Puntos :**



WARIOWARE TOUCHED!
Wario vuelve con una recopilación más divertida de sus minijuegos.
Género: Habilidad
Revista: 3 - **Puntos :** 6,5



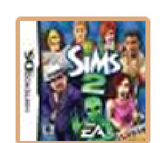
SHREK SUPERSLAM
Los personajes de la película se enfrentan en una lucha sin cuartel.**Género:** Lucha
Revista: 10 - **Puntos :** 6



STARS WARS EPISODIO III
Juega como Obi-Wan o como Ánakin. Tu eliges en que lado de la fuerza estas
Género: Acción
Revista: 3 - **Puntos :** 7,5



YOSHI TOUCH & GO
Esta vez es Mario quien esta en problemas y solo Yoshi y tu podreis ayudarle
Género: Arcade
Revista: 1 - **Puntos :** 8



SIMS 2
El simulador social por excelencia hace su aparición en la DS.
Género: Simulador Social
Revista: **Puntos :**



SUPER MARIO 64 DS
Remake del clasico y posiblemente mejor plataformas hasta la fecha
Género: Plataformas
Revista: 2 - **Puntos :** 8,5



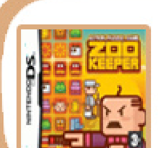
YUGIOH!
NIGHTMARE TROUBADOUR
Si te gusta el juego de cartas, disfrutarás con este título.
Género: RPG/Cartas
Revista: 9 - **Puntos :** 7



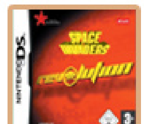
SONIC RUSH
Vuelve el erizo en un título que recuerda a su edad dorada en los 16bits.
Género: Plataformas
Revista: 9 - **Puntos :** 8



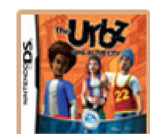
TONY HAWK'S A. SK8LAND
Gran adaptación de las versiones de consolas mayores. Y con WiFi!.
Género: Deportes
Revista: 9 - **Puntos :** 7,5



ZOO KEEPER
Los animales se han escapado y solo volveran a sus jaulas si los emparejas.
Género: Plataformas
Revista: 5 - **Puntos :** 6



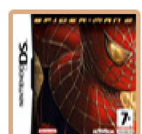
SPACE INVADERS REVO...
Reedición del matamarcianos más clasico y famoso de todos los tiempos.
Género: Arcade
Revista: 8 - **Puntos :** 3



URBZ:SIMS EN LA CIUDAD
Sobrevivir en la ciudad puede ser una aventura por si misma.
Género: Aventura
Revista: 4 - **Puntos :** 7



ZOO TYCOON
Crea tu propio Zoo con esta version del aclamado simulador.
Género: Simulador
Revista: **Puntos :**



SPIDERMAN 2
Vive las aventuras del superhero en su lucha contra el Dr. Octopus.
Género: Acción
Revista: 4 - **Puntos :** 3,5



ULTIMATE SPIDERMAN
Nueva entrega de Spiderman pero esta vez con ayuda de Venom para acabar el juego
Género: Aventura
Revista: 8 - **Puntos :** 8



En DSMagazine premiamos a los mejores juegos con el sello de recomendación DSM.
Un juego con este sello es un juego que no deberías perderte.

EL MES QUE VIENE



Mucho más. Analizamos juegazos como Animal Crossing, la última locura de Nintendo o Resident Evil: Deadly Silence, todo un clásico del género de terror.

Además contaremos con el resto de nuestras secciones habituales y como siempre os tendremos al día con las noticias más frescas.

Por último, no olvidéis que el mes que viene DSMagazine cumple un año y habrá algunas sorpresas.

Nos vemos en 30 días.

CONTACTO

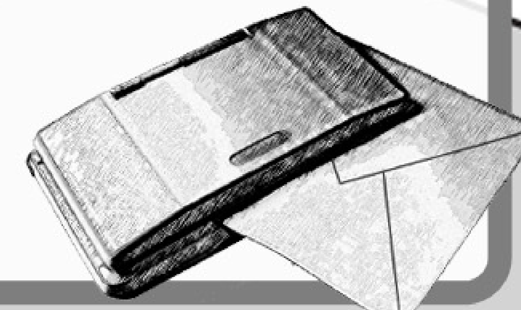
Recordad que podéis enviar todas vuestras dudas, consejos, preguntas, críticas, o cualquier cosa que se os ocurra al mail de la revista:

redaccion@dsmagazine.net

O postearlas directamente en nuestro foro:

www.dsmagazine.net/foro

¡LAS MEJORES SERÁN PUBLICADAS!




COMIENDO
MUNDO